

# קורס אט: אפיון ותכנון חווית משתמש

## מנחה

מרסל כספי

## מטרת הקורס

מטרת הקורס ללמד את השפעתו החזקה וכוחו של העיצוב על הצלחת החברה, והכנת התלמידים למשרות עיצוב מוצר / UX + UI בחברות היי-טק.

## על הקורס

תכנון חוויית המשתמש (UX) הוא תהליך של יצירת מוצרים המספקים חוויות משמעותיות ורלוונטיות למשתמשים. זה כולל את העיצוב של התהליך כולו: הבנת התנהגות קוגניטיבית, ו מוטיבציה, חשיבה עיצובית, פונקציה, שימושיות, עיצוב חזותי. בקורס זה נתמקד במוצרים דיגיטליים.

## נושאים שנלמד בקורס

המעצב מייצג את המשתמשים, ולכן נדרש להבין לעומק את ההתנהגויות, המוטיבציות והאתגרים שלהם. במחצית הראשונה של הקורס אנו נלמד מיומנויות למידה דרך הרצאות תוכן והעשרה, ותרגולם בסדנאות עבודה בשיעור. במחצית השנייה של הקורס, התלמידים יפתחו את הפרויקטים הסופיים שלהם.

## קהל יעד

מעצבים חזותיים המעוניינים לעדכן את כישוריהם, פסיכולוגים שרוצים להיכנס לעולם העיצוב, מפתחים המעוניינים להבין את המשתמשים שלהם לבוגרי הקורס העומדים בכל המטלות והנוכחות תוענק תעודה מטעם היחידה ללימודי חוץ, בצלאל

## צורך בידע מקדים, ואיזה?

עיצוב חזותי, פסיכולוגיה וניסיון בטכנולוגיה אך לא חובה. אנגלית ברמת קריאה. יש להגיע עם מחשב נייד לשיעורים.

## על המרצה

מרסל כספי מעצבת מוצר מ-2010 ובעולם ההיי-טק מ-2006. היא עבדה עם החברות OrCam, Teva, Exigence, DosentRX, BrightMerge, Skyx, Gabriel Network, GynTools ועוד. מניסיונה הרב תחומי, היא מאמינה כי הקסם קורה בצמתים. ממייסדי קהילת "קריאייטיב מורנינגס" בירושלים ומנהיגה את הפעילות השוטפת מזה 3 שנים בעיר. כשהיא לא בעיצוב, הוראה, ייעוץ לחברות או מבלה עם בנה בן ה-6, היא מתרגלת מדיטציה.

# קורס אט: אפיון ותכנון חוויית משתמש

#	תאריך	נושא
1	13.12	מבוא לקורס, ההיסטוריה של ה-UX
2	20.12	חשיבה עיצובית: אמפתיה ופרסונות, שיחה עם משתמשים
3	27.12	חשיבה עיצובית: הגדרה ואידיאה
4	3.1	חשיבה עיצובית: כלים למסע וטיפוס-טיפוס
5	10.1	חשיבה עיצובית: אבות טיפוס ברמה גבוהה ובדיקת משתמשים
6	17.1	פסיכולוגיה של עיצוב: גשטאלט, זיכרון ומוטיבציה
7	24.1	פסיכולוגיה של עיצוב: מדע קוגניטיבי, קבלת החל-טות ומספר סיפורים
8	31.1	עקרונות הליבה של UX: שימושיות
9	7.2	עקרונות הליבה של UX: נגישות
10	14.2	עקרונות הליבה של UX: ארכיטקטורת מידע,
11	21.2	ממשק דיגיטלי (UI): רכיבי ממשק משתמש סטטיים
12	28.2	ממשק דיגיטלי (UI): אלמנטים של ממשק משתמש אינטראקטיבי
13	7.3	ממשק דיגיטלי (ממשק משתמש): תכנון מפורט
14	14.3	ממשק דיגיטלי (ממשק משתמש): מסירה
15	21.3	עולם UX: עיצוב שיחות ואנליטיקה
16	4.4	עולם UX: תעשיות
17	11.4	עולם UX: תיקי UX
18	18.4	עולם ה-Tech & Biz: מבנה הפעלה
19	25.4	מצגות לפרויקטים סופיים
20	2.5	מצגות לפרויקטים סופיים